

N.1. Leyendo y gestionando blogs desde el móvil

Por **Natalia Arroyo-Vázquez**

30 julio 2009

Arroyo-Vázquez, Natalia. "Leyendo y gestionando blogs desde el móvil".

Anuario ThinkEPI, 2010, v. 4, pp. 343-349



Resumen: El acceso a la Web desde dispositivos móviles entraña en ocasiones ciertas dificultades debido a sus características técnicas y físicas. Existen varios métodos para mejorar la lectura de nuestros blogs a través de móviles: desde el uso de un agregador, que sólo requiere esfuerzo por parte del lector, hasta la utilización de servicios gratuitos en línea o la instalación de plugins en nuestro gestor de contenidos; estos últimos ponen todo el esfuerzo de parte del administrador. En el presente texto se explican estos métodos y otros para facilitar la gestión del blog desde aparatos móviles.

Palabras clave: Blogs, Dispositivos móviles, Web móvil, Handheld.

Title: *Reading (and managing) blogs from mobile devices*

Abstract: Accessing the Web from mobile devices sometimes entails difficulties due to the technical and physical characteristics of these appliances. There are several methods for improving the reading of blogs on these devices: on the one hand, readers can use an aggregator; on the other hand, bloggers can use free online services, install plug-ins in the content management system or create new templates. These methods and others that help to manage blogs from mobile devices are explained.

Keywords: Blogs, Mobile devices, Mobile web, Handheld.

ÚLTIMAMENTE ocupo una parte de mis espacios de espera (en la cola del banco o del supermercado o en el transporte público) leyendo las últimas noticias y mis blogs favoritos desde el móvil.

Si hace unos años llevábamos bajo el brazo el periódico del día o un libro, ahora podemos además llevar en el bolsillo del pantalón el equivalente a miles de bibliotecas, informativamente hablando. Varios sitios web de grandes medios de comunicación (CNN¹, *The Wall Street Journal*² o *El país*³) pueden ser consultados desde un móvil, una pda o un *iPhone* simplemente tecleando la misma url que cuando accedemos desde un pc, gracias a la detección automática del tipo de equipo. Además algunos de estos sitios⁴ han hecho aplicaciones específicas para *iPhone* o pda que se instalan en éstos y proporcionan acceso directo a las noticias del día.

Además de los medios tradicionales, en los últimos años hemos incorporado a nuestra rutina diaria la lectura de blogs como fuentes de información de actualidad, profesional y de ocio y son ya muchos los blogs sobre bibliotecas y centros de documentación mantenidos a nivel personal o institucional.

Sin embargo, cuando intento acceder a mis blogs favoritos desde mi móvil me encuentro con

que la mayor parte de ellos siguen mostrándose de la misma manera que en un pc, con las grandes dificultades que ello entraña para la lectura y la navegación desde la mayoría de las pequeñas pantallas. Las razones residen principalmente en la ausencia de concienciación general por parte de la gran masa de *bloggers* acerca de este tema y el hecho de que los grandes sitios gratuitos de alojamiento de blogs aún no hayan incorporado esas opciones.

"La gestión y publicación en blogs desde equipos móviles es una realidad"

Las soluciones al problema que plantea la lectura de blogs desde el móvil pueden darse tanto por parte del lector como del administrador del blog. Así, el lector puede acceder a los contenidos de la *blogosfera* de forma óptima desde un agregador en línea: *Google Reader*⁵ y *Bloglines*⁶, por ejemplo, tienen varias versiones para distintos tipos de dispositivos móviles que se activan automáticamente al detectar el aparato desde el

que se está accediendo. Sin embargo, siempre es necesario configurar previamente el agregador, añadiendo las suscripciones que nos interesan. A aquellos blogs que no tenemos configurados desde el agregador siempre podemos acceder desde el buscador de *Google* (o *Yahoo!*), que no sólo adapta los resultados de la búsqueda para ser vistos desde el móvil, sino también los contenidos a los que se llega desde el buscador⁷.

“La solución al problema de la lectura puede darse tanto por parte del lector como del administrador del blog”

Una vez tengamos una versión móvil de nuestro blog, debemos facilitar a nuestros lectores en la medida de lo posible el acceso. Lo óptimo es emplear sistemas de detección de dispositivos¹⁰

en la página principal, de manera que al entrar en el blog con la misma url de siempre se detecte automáticamente que se está haciendo desde un móvil (o un tipo concreto) y cambie la plantilla. Todo ello sin que el usuario perciba nada. Enlazar la versión móvil desde nuestro blog puede resultar una opción que complique la navegación en algunos casos, ya que el lector tendrá que buscarla en una pantalla pequeña desde la que posiblemente no verá la página completa y en la que hay muchos más enlaces.

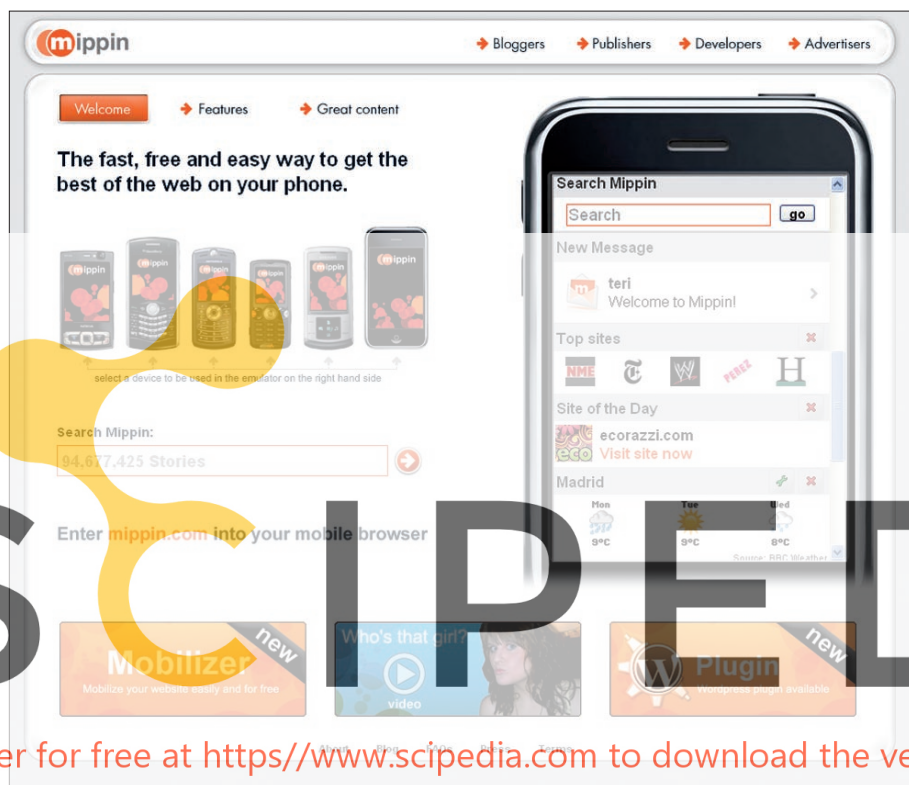
El administrador del blog se encuentra con un problema similar en función principalmente del sistema de alojamiento

y del software o servicio empleado para su mantenimiento. Así, aquellos que empleen *WordPress* encontrarán una fácil solución instalando alguno de los plugins existentes:

- *MobilePress*¹¹ es un *plugin* gratuito desarrollado por la empresa *TinyImpact* que permite configurar cuándo queremos que se active automáticamente la versión móvil y para qué dispositivos o navegadores (*iPhone*, *OperaMini*, *Windows Mobile*, etc.), modificar las plantillas que incluye (como cualquier otra hoja de estilo) y crear otras nuevas, además de previsualizar el resultado final. Dos blogs que ya lo emplean son *Catorze.com* y *Bauen*¹².

- *WordPress Mobile Edition*¹³, muy similar al anterior, pues ofrece las mismas funciones básicas descritas para *MobilePress*.

- *dotMobi WordPress Mobile Pack*¹⁴, de la compañía *dotMobi*, es una solución mucho más completa que las anteriores y que incluye, entre otras muchas opciones, un panel de administración para gestionar el blog desde un móvil y una aplicación para generar códigos QR bidimensio-



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Figura 1. Mippin, <http://mippin.com>

Mi blog, accesible desde móvil

Si queremos hacer accesible nuestro blog desde dispositivos móviles debemos tener en cuenta algunos puntos. En primer lugar debemos decidir para qué tipos queremos adaptarlo, puesto que la experiencia de usuario varía enormemente de unos a otros. No se trata de crear un nuevo blog (esto implicaría además mayor carga de trabajo en el mantenimiento), sino de hacer que sus contenidos puedan verse también desde otros dispositivos. Se trata del principio *One web*, propuesto por el *World Wide Web Consortium*, que defiende una misma información y servicios web, independientemente del aparato desde el que sean vistos, aunque la forma en que se representen no sea necesariamente la misma⁸.

El diseño es importante, puesto que de él depende la correcta visualización de los contenidos y una buena navegación⁹. Sin embargo, como ya veremos más adelante, podemos emplear soluciones que nos permitan olvidarnos de él.

nales, que luego se pondrán en el blog, desde los que llegar rápidamente a la versión móvil.

Para *MovableType* podemos emplear *Mid-Century Mobile*¹⁵, un conjunto de plantillas que no incluyen detección de dispositivo sino que es necesario enlazar la versión móvil. *TypePad* entre sus *widgets* sólo nos ofrece *Mippin*¹⁶, que consiste en un enlace que se añade a nuestro blog para que sea adaptado por el servicio gratuito *Mippin*¹⁷.

Los servicios en línea para la creación de blogs, como *Blogger*, *La coctelera* o *WordPress.com*, aún no han habilitado opciones para que los blogs que alojan puedan ser vistos cómodamente desde dispositivos móviles, aunque posiblemente en el futuro veamos cómo van apareciendo, de la misma forma que ha sucedido con otras funciones que han sido incorporadas con el tiempo.

Los temas o diseños por defecto están siempre pensados para pc, así que la única opción para usuarios con conocimientos menos avanzados es emplear uno de los servicios gratuitos en línea existentes y luego enlazarlo.

Estos servicios lo que hacen es adaptar el blog para ser visto desde un móvil, proporcionando una url. Servicios específicos para blogs son *MoFuSe*¹⁸, *Andanza*¹⁹ (también en español) o el ya mencionado *Mippin*. Si bien este sistema ofrece la ventaja de que los conocimientos necesarios y el esfuerzo realizado son mínimos, por otro lado obliga al lector a emplear una nueva url o a buscar el enlace en su sitio web.

Finalmente, siempre podemos crear nuestra propia hoja de estilo y añadir en la cabecera de nuestro blog `if (navigator.userAgent.indexOf('mobile') > -1) {` para que detecten agentes móviles.

Gestionar mi blog desde un móvil

La gestión y publicación en blogs desde aparatos móviles es también una realidad: hay múltiples aplicaciones que podemos instalar en nuestro *smartphone* o pda, como las existentes para *iPhone* e *iTouch* de *WordPress* (hay que habilitar previamente la opción *XML-RPC*) y *TypePad*²⁰.

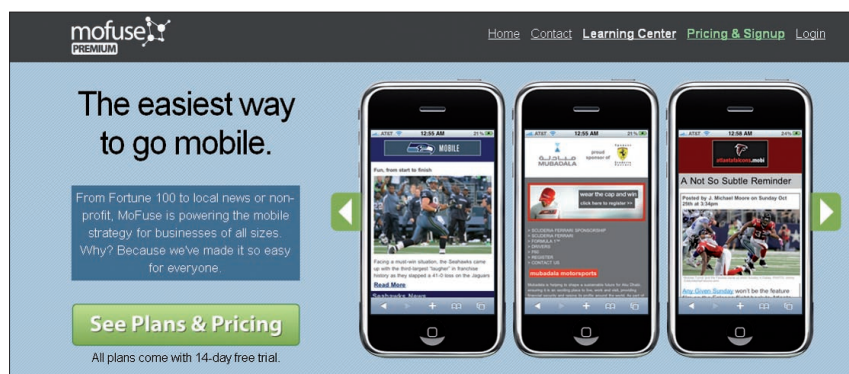


Figura 2. Mofuse, <http://www.mofusepremium.com/>

MovableType lanzó *iMT*²¹, un *plugin* que permite interactuar mejor con su panel de administración desde un *iPhone*. Desde *Blogger*²², por ejemplo, podemos publicar texto y fotos en nuestro *Weblog* desde un móvil vía sms.

Notas

1. <http://cnnmobile.com/>
2. <http://mobile2.wsj.com/device/index.php>
3. *El país* desde pda y psp
<http://pda.elpais.com/>
<http://www.elpais.com/pspl>
4. Como *El país* o *New York times*
http://www.elpais.com/articulo/internet/ELPAIScom/lanza/aplicacion/nativa/iPhone/elpepuntec/20090217/elpepuntec_4/Tes
<http://www.nytimes.com/services/mobile/iphone.html>
5. Versión para *iPhone* y para otros dispositivos móviles:
<http://www.google.com/reader/i/>
<http://www.google.com/reader/m/>
6. Versión para *iPhone*, clásica para móviles y beta para móviles:
<http://li.bloglines.com/>
<http://www.bloglines.com/mobile>
<http://m.beta.bloglines.com/>
7. Para comprobar cómo se comporta una página web al acceder a ella desde un móvil podemos emplear la extensión de *Firefox* y otros navegadores *User agent switcher*:
<http://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/user-agent-switcher/>
8. Rabin, Jo; McCarthieNeville, Charles (ed.). *Mobile web best practices 1.0. Basic guidelines*. W3C Recommendation, 29 julio 2008.
<http://www.w3.org/TR/mobile-bp/>
9. Cameron Moll nos señala algunas pautas en su *Mobile web design: tips and techniques*. También podemos tomar alguna plantilla ya creada y emplearla como punto de partida.
<http://www.cameronmoll.com/archives/000577.html>
10. Moll, Cameron. *Mobile web design: A web standards approach for delivering content beyond the desktop*, 2008.

11. <http://mobilepress.co.za/>

12. Versiones para móviles con *Mobile Press* de los blogs *Catorze.com* y *Bauen*
<http://www.catorze.com/?mobile>
<http://www.bauenblog.info/?mobile>

13. <http://wordpress.org/extend/plugins/wordpress-mobile-edition/>

14. <http://mobiforge.com/running/story/the-dotmobi-wordpress-mobile-pack>

15. <http://plugins.movabletype.org/mid-century-mobile/>
16. http://www.sixapart.com/typepad/widgets/publishing-tools/mippin_blog_mob.html
17. <http://mippin.com/>
18. <http://www.mofuse.com/>
19. <http://andanza.com/index.htm?lang=es>
20. <http://iphone.wordpress.org/> y <http://www.typepad.com/features/blog-iphone.html>
21. <http://plugins.movabletype.org/imt/>
22. <http://www.blogger.com/mobile-start.g>

* * *

Distintas necesidades y distintas decisiones

Por Oskar Calvo

Hace unos meses adquirí un aparato de bolsillo¹ para llevar a cabo una serie de desarrollos para móviles y portátiles y he descubierto todo un mundo de posibilidades. Para entretenimiento, ocio, turismo, y una de mis favoritas, “la lista de la compra”, que permite ahorrar mucho en papel. Varias de las primeras reticencias que tenía (pantalla pequeña, teclado minúsculo, limitada capacidad de trabajo) han desaparecido. Simplemente hay que pensar que estos dispositivos sirven para una serie de cosas y pedirles otras no tiene sentido. Por tanto es mejor tener claras nuestras necesidades y ver si las cumplen.

Lo que puede hacer dudar a la hora de adquirirlos es su precio, porque con el chaparrón económico que está cayendo, gastarse 200€ o más en un aparato de éstos es para pensarlo, y no sólo por el coste del producto, ya que hay que sumarle un consumo mínimo de teléfono y otro consumo de datos².

Asimismo hay que analizar muy bien los repositorios de cada uno, y si en ellos se puede encontrar lo que se necesita. A día de hoy existen pocos productos interesantes:

- *iPhone/iPod*, cuyo repositorio de software es el más amplio, pero la política de *Apple* es su peor enemigo³.

- *Android* es el sistema operativo recién llegado y, aunque a priori tiene muchas posibilidades, una de las desventajas es que cada móvil necesita su propia versión de *Android* para funcionar y eso puede ser peligroso para las aplicaciones de los repositorios, ya que puede haber problemas de compatibilidad.

- *Nokia*, el grande que quería reinar y por el momento va a la zaga. *Symbian* es un sistema operativo de código fuente abierto al 95%, que

no ha tenido mucha aceptación, sobre todo porque el gigante ha tardado en sacar productos de la misma gama que el *iPhone*, y da la sensación de que no es capaz de realizar un empuje serio en su repositorio.

- *Blackberry*, aunque es símbolo de trabajo, el último modelo (*Storm*) se ha pensado para un público más amplio y no solamente para empresa. Quizás la ventaja de *Blackberry* sobre el *iPhone* sea una legión de usuarios fieles que prefieren el teclado físico al de pantalla, y sobre todo el hecho de que esté enfocada para trabajar (sincronización con *Exchange*, con *Outlook*, etc.).

- *Palm*, que hace mucho tiempo fue una de las grandes empresas de móviles, se ha intentando reinventar con el último modelo. A día de hoy se la considera una seria competidora para *Blackberry* e *iPhone*, pero por el momento no ha conseguido asentar unas buenas bases.

*OpenMoko*⁴, con este nombre tan peculiar se presenta el primer sistema operativo creado por una comunidad de software libre. Va subiendo puestos y se pueden ver algunas personas trabajando con él. Esperemos que para 2010 ó 2011 se puedan adquirir móviles con este sistema operativo.

Con esta variada oferta, puede ser complicado decidir qué comprar, pero el factor principal es saber qué se necesita para tomar esa decisión.

Notas

1. Es una pena que en la actualidad, de todos los dispositivos móviles/portátiles existentes, sea el *iPhone/iPod* el que esté triunfando, porque *Apple* está maltratando a sus clientes y a los desarrolladores. Por otro lado vemos como las apuestas por entornos de código fuente libre (*GPL* y similares) no tienen tanto tirón y los repositorios (tiendas) de *Symbian* y *Android* no llegan a ser ni una décima parte de los de *iPhone/iPod*.

2. España sigue siendo uno de los países de Europa más caros para disfrutar de internet en el móvil o en portátiles. Amén de los problemas para conectar los modems tipo “every-where” con *GNU/Linux*, ya que las compañías han decidido que sean los propios usuarios los que deban conseguir la conexión, cuando con una simple aplicación en *java* o un manual en algún web podría hacerse mucho más fácil y sencillo.

3. <http://navegante2.elmundo.es/navegante/2009/07/29/gadgetoblog/1248899303.html>

4. <http://wiki.openmoko.org/wiki/Introduction/es>

Más información

Sobre *Symbian*:

http://es.wikipedia.org/wiki/Symbian_OS

Sobre las nuevas *Palm*:

<http://www.palm.com/vel/products/smartphones/pre/>

<http://www.tuexperto.com/2009/01/09/palm-pre-el-nuevo-movil-tactil-de-palm-ces-2009/>

Sobre Android:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Android>

<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/02/17/>

<navegante/1234877131.html>

Sobre BlackBerry Storm:

<http://navegante2.elmundo.es/navegante/2008/10/09/gadgetoblog/1223510268.html>

Informes anuales

Informe Telefónica (parte internet móvil)

Fundación Telefónica. "La Sociedad de la Información en España 2009"

<http://e-libros.fundacion.telefonica.com/sie09/>

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/Articulos_A_Fondo_-_La_sociedad_informacion_Espana_2009

[resumen editado por la Redacción de ThinkEPI]

La internet móvil es una realidad asentada

Hasta ahora, la banda ancha se había asociado a la red fija, ya que era ésta la que permitía unas capacidades de transmisión de datos mayores, mientras que la telefonía móvil se asociaba a la transmisión de voz.

El móvil es el dispositivo con mayor difusión, con un número de terminales superior al de habitantes en los países más desarrollados.

Más de la mitad de los internautas han accedido a internet desde este dispositivo se coloca destacado en segunda posición, por detrás del PC como medio de acceso. Estos usuarios se conectan con cada vez más frecuencia, y empiezan a hacer uso de servicios avanzados. El 17% de los usuarios de Facebook acceden a través del móvil y lo mismo sucede con el 29% de los usuarios de Tuenti.

España ocupa un papel privilegiado en el uso de la banda ancha móvil, lo que se debe al esfuerzo inversor realizado en la adecuación de infraestructuras: la tercera parte de las estaciones base de telefonía móvil tienen capacidad 3G. También los usuarios se han actualizado: el 30% de los terminales móviles en España son 3G, frente a menos del 20% en Francia y Alemania.

Smartphones

La mayor barrera para el acceso a internet es la baja usabilidad, ya que en general las pantallas son pequeñas y los teclados no son los más adecuados para escribir frases largas. Esto dificulta la navegación, a lo que hay que añadir que las capacidades de procesamiento son muy inferiores a las de los ordenadores. Los teléfonos con sistema operativo o *smartphones* suponen un

salto gigante en el intento de acercar los servicios avanzados que ofrece internet a los usuarios en movilidad. Generalmente utilizan una pantalla mayor, tienen incorporado un teclado qwerty, ya sea física o en una pantalla táctil, suelen incorporar pantallas táctiles o multitáctiles, disponen de aplicaciones específicas para acceder a los servicios fundamentales como el correo u ofimáticas, e incorporan cámara de fotos o vídeo, GPS...

A pesar de la situación económica que ha hecho mella en el consumo, las ventas de *smartphones* han seguido aumentando hasta alcanzar los 38,1 millones de unidades en el segundo trimestre del año 2009, un crecimiento del 13% con respecto al mismo trimestre del año anterior. También se ha producido una redefinición del mercado, que sigue dominado por Nokia, pero otras empresas están introduciendo presión al fabricante finlandés, como Apple que con su iPhone sigue ganando cuota de mercado, o Research In Motion que consolida un poco más su famosa BlackBerry. También destaca la apuesta del sistema operativo basado en Linux. Varios fabricantes de importancia como Samsung y HTC han lanzado al mercado dispositivos basados en Android.

Datacards o tarjetas de datos

Además de la conexión a internet móvil a través de *smartphones*, los operadores móviles están intentando acercar la banda ancha móvil al mercado mediante tarjetas de datos que permiten la conexión de un PC a redes 3G móviles, ya sea UMTS o Hsdpa. Este tipo de tarjetas se denominan *datacards* y durante 2009 han adquirido gran importancia. Principalmente es utilizada por usuarios de ordenadores portátiles que necesitan conectarse desde diferentes lugares sin tener que estar pendientes de la existencia de redes de banda ancha o puntos de acceso wifi. El crecimiento de estas tarjetas ha sido continuo y en el primer trimestre de 2009 alcanzó una cifra un 72% superior a la existente un año antes. Además durante este último trimestre se constata de forma pronunciada el descenso en el número de tarjetas UMTS a favor de las Hsdpa que tienen mayores capacidades y que se hacen con prácticamente todo el mercado.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Netbooks

Por otra parte los *netbooks* siguen creciendo y también sus posibles usos. Llama la atención como muchos operadores de telefonía móvil han visto en este dispositivo un aliado fundamental para promover la conexión a banda ancha móvil y se han lanzado a alianzas para subvencionar el terminal replicando el modelo de subvención utilizado en los terminales móviles. Así, más de 50 operadores han llegado a acuerdos para la comercialización de *netbooks* bajo esta modalidad; *HP* ha sido la que mayor cuota de difusión ha adquirido en estas alianzas, aunque otras como *Samsung*, *Sony*, *Toshiba*, *Fujitsu* y *Lenovo* también se han posicionado. Este dispositivo se perfila como una seria competencia a los *smartphones* en cuanto a utilización de banda ancha móvil ya que según datos de una encuesta llevada a cabo por *Canalys* sobre 3.000 consumidores europeos durante agosto de 2009, los propietarios de *netbooks* son tres veces más proclives a la utilización de estos dispositivos en lugares públicos como cafés, parques o trenes que los propietarios de portátiles tradicionales, y que más del 45% de los encuestados llevaron su dispositivo con ellos durante las vacaciones. En España, *Telefónica* y *HP* lanzaron el primer mini portátil (*Compaq Mini 705* de *HP*) con los últimos avances en conectividad de banda ancha móvil 3G integrada en el propio equipo en marzo de 2009. Más tarde el resto de compañías se unirían a este modelo.

En agosto de 2009 *Nokia* anunció su primer teléfono inteligente, el *Nokia N95*, que se conectó a internet mediante wifi o mediante una tarjeta 3G insertada. También permite acceder a las aplicaciones de *Ovi Store*, como *A-GPS* de la geolocalización a través de *Ovi Maps*, música online, juegos y otras aplicaciones.

Según la consultora *DisplaySearch*, en el segundo trimestre de 2009 se vendió un 40% más de *netbooks* que en el mismo periodo de 2008. Esto supone aproximadamente 8,5 millones de unidades, casi la cuarta parte del mercado de portátiles y se espera que esta cuota siga aumentando durante los próximos años.

App stores

Con la intención de facilitar la adquisición de aplicaciones por parte de los usuarios, *Apple* decidió ampliar su tienda *iTunes Store*, enfocada al ordenador, con un servicio similar de aplicaciones para los dispositivos móviles, en concreto para el *iPhone* y el *iPod* sin la necesidad de tener que utilizar el ordenador para la descarga. De esta manera se creó el *App Store* en julio de 2008. Las aplicaciones son creadas generalmente por terceras empresas aunque *Apple* mantiene el control estricto de la tienda pudiendo censu-

rar aplicaciones según su criterio. El modelo de negocio se basa en un reparto de los beneficios entre *Apple* y las empresas desarrolladoras, y en la generación de un gran volumen de actividad ya que las aplicaciones se ofrecen a precios muy reducidos (generalmente por debajo de los 5 euros) o gratis.

El éxito de *App Store* ha sido incontestable y ha reportado numerosos beneficios tanto para *Apple*, como para todo el ecosistema de desarrolladores. Ya se ha superado el número de 100.000 desarrolladores para el *iPhone*.

En general estas aplicaciones suelen conectarse a internet de manera frecuente, pero este acceso queda invisible para el usuario, el cual las utiliza como si estuviera accediendo a una aplicación en local. De esta manera se potencia el uso de internet pero sin que el usuario sea consciente de ello.

El éxito de este modelo ha tratado rápidamente de ser replicado por el resto de las compañías de *smartphones*, las cuales han creado sus propias tiendas de aplicaciones, que ya se encuentran más o menos asentadas pero muy alejadas de las cifras de *Apple*.

Iniciativas App store más importantes

- La empresa que mayor cuota de mercado tiene en la telefonía móvil, *Nokia*, lanzó su tienda *OVI* el 26 de mayo de 2009. Tres meses después disponía de 5.000 aplicaciones, se habían descargado 10 millones de ellas y contaba con 1,6 millones de usuarios.

Nokia puso en marcha en octubre de 2008 su tienda de aplicaciones *AppMarket*, que alcanza 10.000 aplicaciones en septiembre de 2009, tras multiplicar por cuatro su número en los últimos cuatro meses. De estas aplicaciones dos tercios son gratuitas.

- Otro actor importante en este mercado de teléfonos avanzados y *smartphones*, *RIM* creadora de la *BlackBerry*. Abrió su tienda *AppWorld* el 1 de abril de 2009 en EUA y Canadá, y a finales de julio en Europa, contando entonces con unas 2.000 aplicaciones.

- *Palm* ha sido una de las últimas en unirse a esta tendencia, lanzando su tienda *App Catalog* el 6 de junio de 2009. 19 días después y con tan solo 30 aplicaciones disponibles, consiguieron llegar al millón de descargas. No obstante este éxito es bastante relativo ya que en noviembre de este mismo año sólo hay disponibles 300 aplicaciones, un número muy inferior al de las plataformas rivales.

- *Microsoft* también ha anunciado su tienda, *Market Place*, a finales de 2009 con unas 600 aplicaciones, aunque debido al gran número de programas que ya están desarrollados para

SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Windows Mobile, se cree que esa cifra crecerá rápidamente.

- Algunos fabricantes de teléfonos móviles que utilizan sistemas operativos de terceros también han anunciado sus propias tiendas. Así *Samsung* ofrece el catálogo denominado *Mobile Applications* que se podrán descargar en sus teléfonos móviles, tanto en los que dispongan de sistemas operativo *Symbian* como los que utilicen *Windows*. *Sony Ericsson* también ha anunciado su catálogo *PlayNow Arena*, y *LG* su *Application Store Web*.

La aceptación de las aplicaciones como medio de conexión a internet está siendo tan grande que los usuarios avanzados de telefonía móvil, o sea los que poseen *smartphones*, lo utilizan como primera opción para conectarse.

Los operadores de telefonía también tratan de ocupar su puesto en este mercado de las aplicaciones, y tanto O2 como Movistar tienen disponibles sus propios catálogos.

La tienda de O2 se llama *Litmus*, tiene 350 aplicaciones, la mayoría generalistas aunque algunas ofrecen capacidades propias de los operadores

como por ejemplo la posibilidad de chequear la situación y capacidades de un terminal, comprobar el crédito disponible y si posee un plan de datos, comprobar si el usuario se encuentra en una *wlan hotspot*, si están haciendo uso del roaming en un momento determinado...

La tienda de *Movistar*, denominada *Mstore*, dispone de 1.000 aplicaciones y permite la descarga de servicios, contenidos, y contratación de servicios de *Telefónica* tanto desde el móvil como desde un PC.

El éxito de las *App* ha captado la atención de empresas que tradicionalmente se encuentran alejadas de la producción de software. Así el principal fabricante de microprocesadores, *Intel*, también ha anunciado que potenciará el desarrollo de aplicaciones que puedan ser utilizadas en dispositivos que lleven su microprocesador *Atom*. Con esa intención ha lanzado la propuesta denominada *Atom Developer Program* que trata de facilitar la creación de una comunidad de desarrolladores que ofrezcan *apps* para los productos basados en este microprocesador.

SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark





SCIPEDIA

Te entendemos

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Sistemas de gestión de bibliotecas Open Source
Interfaces interactivas y OPACs
Repositorios OAI
Gestión documental y de archivos
Digitalización
Outsourcing de servicios documentales
Desarrollo de sitios web / multimedia / e-learning
Comunicación y e-marketing de servicios de información